

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Marcel Danesi dalam Wibowo (2013) menyatakan bahwa representasi dapat dijelaskan sebagai kegunaan dari tanda yang melibatkan proses merekam ide, pengetahuan, atau pesan dalam bentuk fisik yang berbeda. Menurut pernyataan Yasraf (2003), representasi merupakan suatu tindakan yang mempersembahkan sesuatu melalui media lain yang berada di luar entitas itu sendiri yang dapat berupa tanda atau simbol. Dapat disimpulkan representasi adalah konsep yang dapat mengacu pada tanda, model atau gambar yang menunjukkan kemiripan seseorang atau sesuatu, dapat disebut juga representasi adalah suatu perwakilan, baik tuntutan hukum maupun dalam bentuk ekspresi seni.

Budaya merupakan suatu konsepsi yang terdiri dari berbagai elemen yang rumit seperti agama, politik, tradisi, bahasa, seni, dan hal lainnya. Budaya mencakup cara hidup yang berkembang dan dimiliki secara bersama-sama, serta menjadi pemisah antara kelompok orang yang mewarisi nilainya dari satu generasi ke generasi berikutnya. Sedangkan kebudayaan merupakan hasil yang ditimbulkan oleh budaya, meliputi beragam hasil kegiatan dan kreativitas manusia seperti kepercayaan, seni, dan tradisi. Menurut pandangan E.B. Taylor yang dikutip dalam Perwata (2016:9), kebudayaan mencakup keseluruhan kompleksitas yang meliputi pengetahuan, kepercayaan, seni, moral, hukum, keterampilan, dan kebiasaan yang diperoleh oleh manusia sebagai anggota masyarakat. Kebudayaan merupakan hasil pemikiran manusia yang melibatkan perasaan dan pengetahuan yang terkait dengan interaksi sosial dalam masyarakat.

Jepang adalah salah satu negara maju di Asia yang mencapai kemajuan signifikan dalam bidang teknologi dan kebudayaan. Kebudayaan Jepang terpengaruh oleh faktor geografis negaranya dan memiliki karakteristik unik dalam masyarakatnya. Bangsa Jepang terkenal karena sikapnya yang konservatif, mereka berusaha menjaga dan mewarisi nilai-nilai mereka sendiri. Selain itu, bangsa Jepang juga memiliki naluri yang kuat dalam memastikan kelangsungan hidupnya.

Perkembangan masyarakat Jepang saat ini tidak terlepas dari pengaruh modernisasi yang berasal dari budaya Barat, terutama dalam bidang teknologi. Sejak era Meiji, masuknya budaya Barat telah memberikan dorongan pada kemajuan teknologi di Jepang. Meskipun belajar dan mengembangkan teknologi ala Barat, Jepang tetap teguh mempertahankan tradisi dan budayanya sendiri. Saat ini, kemajuan teknologi semakin pesat dan memberikan berbagai kemudahan yang mendukung aktivitas dan kebutuhan manusia. Salah satu kemudahan ini terwujud melalui perkembangan teknologi media digital. Media digital memberikan akses hiburan bagi penggunanya dengan beragam pilihan yang tersedia. Hiburan tersebut dapat diakses melalui media digital seperti televisi, laptop, internet, dan media lainnya. Di antara hiburan yang populer terdapat drama, musik, berita, film, termasuk *anime* Jepang.

Anime merupakan bentuk animasi yang khas dari Jepang, ditandai oleh penggunaan gambar-gambar berwarna-warni yang menggambarkan karakter-karakter tokoh. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Seawright dalam Mahakam (2007:1) *anime* adalah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yaitu "animasi," namun diucapkan oleh orang Jepang sebagai "animesyon" dan ditulis dalam huruf katakana sebagai アニメーション. *Anime* merupakan sebuah koleksi gambar bergerak yang memberikan pengalaman visual dan audio. *Anime* merujuk pada semua jenis film animasi, tanpa memperhatikan asal usul animasi tersebut. Namun, di luar Jepang, kata "*anime*" sering dikaitkan secara spesifik dengan animasi yang berasal dari Jepang (Budianto, 2015:179). *Anime* diproduksi dalam berbagai bentuk, mulai dari serial televisi hingga film layar lebar. Berbeda dengan animasi barat yang banyak berfokus pada tema pahlawan super, *anime* Jepang memiliki genre yang sangat beragam. Genrenya mencakup komedi, romansa, aksi, fantasi, horor, fiksi ilmiah, dan juga *anime* dewasa. Salah satu *anime* yang menarik dan mendapatkan pengakuan internasional adalah *Sen to Chihiro no Kamikakushi* atau dikenal dengan judul internasional *Spirited Away* karya Miyazaki Hayao. *Anime* ini berhasil memenangkan penghargaan "The Golden Bear" di "Festival Film Internasional" Berlin, dan pada "Academy Awards" ke-75 tahun 2003, film tersebut meraih penghargaan "Academy Award" dalam kategori "Best Animated Feature".

Anime Sen to Chihiro no Kamikakushi mengisahkan tentang perjuangan seorang gadis berusia sepuluh tahun yang bernama Ogino Chihiro untuk menyelamatkan orang tuanya yang telah dikutuk dan berubah menjadi babi. Cerita dimulai ketika Chihiro dan orang tuanya pindah ke kota baru dan dalam perjalanan menuju rumah baru, mereka memutuskan untuk mengambil jalan pintas yang mengarah ke sebuah bangunan tua. Karena rasa penasaran orang tuanya, mereka memutuskan untuk memasuki bangunan tersebut tanpa menyadari bahwa itu sebenarnya adalah portal atau batas antara dunia manusia dan dunia *Kami* (神) yang diterjemahkan sebagai Tuhan atau Dewa dalam bahasa Jepang. Setelah orang tua Chihiro memakan makanan yang dilarang di dunia *Kami*, mereka berubah menjadi babi. Untuk bertahan hidup di dunia *Kami* dan menyelamatkan orang tuanya, Chihiro terpaksa bekerja di pemandian umum yang dimiliki oleh seorang penyihir bernama Yubāba. Dalam perjalanan penyelamatan tersebut, Chihiro mendapatkan bantuan dari seorang anak laki-laki bernama Haku, serta teman-teman lain seperti Kamai, Rin, Kaonashi, dan Zeniba.

Anime ini menghadirkan kebudayaan Jepang yang cukup kental, seperti budaya berendam di pemandian umum atau *Sentō* (銭湯), budaya *omotenashi* yang dilakukan oleh para pekerja, pemakaian pakaian tradisional Jepang berupa *kimono* dan *yukata*, *anime* ini menghadirkan elemen-elemen mitologi Jepang yang menarik dalam ceritanya. Dalam *anime* ini, terdapat banyak elemen supranatural, termasuk dunia *Kami* di mana makhluk-makhluk unik yang dianggap sebagai dewa (*Kami*) mengunjungi pemandian umum yang dimiliki oleh Yubāba. Shinto adalah kepercayaan asli Jepang yang meyakini keberadaan berbagai dewa yang dikenal sebagai *Kami*. Mitologi Shinto memiliki pengaruh yang signifikan dalam kehidupan masyarakat Jepang hingga saat ini, termasuk dalam cerita *anime Sen to Chihiro no Kamikakushi*.

Minat penulis terhadap *anime* dan kebudayaan Jepang mendorong penulis untuk melakukan studi dan penelitian mengenai penggambaran kebudayaan Jepang dalam *anime Sen to Chihiro no Kamikakushi*. *Anime* ini dipilih karena merupakan salah satu karya dari Miyazaki Hayao yang menampilkan elemen budaya Jepang

serta penggabungan konsep mitologi Shinto dengan ide cerita yang uniknya sendiri menghasilkan sebuah cerita menarik dengan karakter-karakter animasi yang memiliki ciri khas. Oleh karena itu, penulis memilih judul penelitian "Representasi Kebudayaan Jepang dalam *Anime Sen to Chihiro no Kamikakushi* Karya Miyazaki Hayao". Judul ini dipilih untuk mengungkap, mengembangkan, dan menguji akurasi representasi kebudayaan Jepang yang ada dalam film animasi *Sen to Chihiro no Kamikakushi*.

1.2 Penelitian yang Relevan

Berdasarkan pencarian di perpustakaan dan di internet, penulis mendapatkan beberapa penelitian relevan, berikut adalah penjabarannya.

1. Penelitian pertama adalah skripsi berjudul "Analisis Perspektif Konsumerisme dalam *Anime Sen to Chihiro no Kamikakushi* Karya Hayao Miyazaki" (2014) yang dilakukan oleh Queen Nobelia, mahasiswa dari Jurusan Sastra Jepang di Fakultas Humaniora Universitas Bina Nusantara, Queen menyatakan bahwa *anime* merupakan media hiburan yang juga dapat digunakan sebagai sarana untuk mempelajari situasi atau masalah yang terjadi dalam masyarakat. *Anime Sen to Chihiro no Kamikakushi* adalah salah satu contoh *anime* yang menggambarkan kondisi masyarakat Jepang pasca runtuhnya gelembung ekonomi. Queen Nobelia melihat adanya sikap konsumsi yang mengarah pada budaya konsumtif pada masyarakat dan situasi Jepang di beberapa cuplikan pada tokoh dan situasi dalam *anime* ini. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis aspek konsumerisme dalam *anime Sen to Chihiro no Kamikakushi* dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan metode pengumpulan data melalui studi kepustakaan, dengan mencari jurnal dan referensi yang relevan dengan penelitian ini. Metode deskriptif digunakan untuk menganalisis data yang telah dikumpulkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *anime* ini menggambarkan konsumerisme melalui situasi dan karakter yang menggambarkan kesulitan dalam memisahkan antara kebutuhan dan keinginan, serta nafsu untuk mencapai status dan hedonisme.

2. Penelitian kedua adalah skripsi berjudul "Analisis Simbol dan Pemikiran Shinto dalam *Anime Sen to Chihiro no Kamikakushi*" (2007) oleh Alida Renita Mahakam dari Fakultas Humaniora Universitas Bina Nusantara bertujuan untuk mendalaminya unsur-unsur Shinto yang terdapat dalam bentuk simbol dan pemikiran dalam *anime Sen to Chihiro no Kamikakushi*. Metode analisis data yang digunakan oleh Alida Renita Mahakam adalah dengan mengumpulkan informasi dari buku-buku dan internet, serta membandingkan simbol-simbol Shinto dalam dunia nyata dengan simbol-simbol Shinto yang muncul dalam *anime* tersebut.
3. Penelitian ketiga adalah artikel ilmiah berjudul "Representasi *Hero's Journey* pada tokoh Chihiro dalam *Anime Spirited Away* karya Miyazaki Hayao" (2019) oleh Fajria Novia dari Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro bertujuan untuk menganalisis proses perubahan karakter Chihiro dari seorang yang tidak diperhitungkan menjadi sosok yang dihormati dan diakui. Penelitian ini menggambarkan perjalanan Chihiro dalam *anime* tersebut dengan menggunakan konsep *Hero's Journey* yang dikembangkan oleh Vogler (2007). Dalam penelitian ini, ditemukan bahwa tokoh utama, Chihiro, mengalami seluruh dua belas tahapan perjalanan kepahlawanan yang disebutkan dalam teori *Hero's Journey* Vogler. Petualangannya di dunia arwah berhasil mengubah kepribadiannya yang awalnya penakut, manja, dan cengeng menjadi sosok yang berani, mandiri, tenang, percaya diri, dan penuh kasih, membuktikan bahwa kemenangan tidak selalu ditentukan oleh kekuatan fisik.

Penelitian penulis memiliki perbedaan dengan tiga penelitian sebelumnya dalam hal pembahasan mengenai kebudayaan yang terdapat dalam *anime Sen to Chihiro no Kamikakushi*. Penelitian penulis menggunakan metode analisis data yang melibatkan teori kebudayaan dan unsur-unsur kebudayaan sebagai pendekatan.

1.3 Identifikasi Masalah

Permasalahan yang akan diteliti oleh penulis sesuai dengan yang telah diuraikan di atas adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana gambaran kebudayaan Jepang direpresentasikan dalam anime *Sen to Chihiro no Kamikakushi*.
2. Bagaimana unsur-unsur budaya Jepang yang terdapat dalam *anime Sen to Chihiro no Kamikakushi* karya Miyazaki Hayao.
3. Apa saja kebudayaan Jepang yang direpresentasikan dalam *anime Sen to Chihiro no Kamikakushi*.
4. Bagaimana perbandingannya dengan kehidupan nyata.
5. Keakuratan representasi kebudayaan Jepang pada *anime Sen to Chihiro no Kamikakushi* dengan dunia nyata.

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan judul penelitian yang akan diajukan, yaitu "Representasi Kebudayaan Jepang dalam *Anime Sen to Chihiro no Kamikakushi* Karya Miyazaki Hayao", maka batasan masalah dalam penelitian ini akan difokuskan pada representasi kebudayaan Jepang yang mencakup aspek-aspek berikut: bahasa, pengetahuan, sistem sosial, peralatan hidup dan teknologi, mata pencaharian, religi, dan seni yang terdapat dalam *anime Sen to Chihiro no Kamikakushi*.

1.5 Perumusan Masalah

Berdasarkan pengaturan batasan masalah yang telah dijelaskan, peneliti merumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana kebudayaan Jepang direpresentasikan dalam *anime Sen to Chihiro no Kamikakushi*?
2. Apa saja unsur-unsur kebudayaan Jepang yang terdapat dalam *anime Sen to Chihiro no Kamikakushi* dan bagaimana perbandingannya dengan kehidupan nyata?

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan, tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk menggambarkan representasi kebudayaan Jepang dalam *anime Sen to Chihiro no Kamikakushi*.
2. Untuk mengetahui apa saja unsur-unsur kebudayaan Jepang yang terdapat dalam *anime Sen to Chihiro no Kamikakushi* dan bagaimana perbandingannya dengan kehidupan nyata.

1.7 Landasan Teori

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah disebutkan, peneliti menggunakan kerangka teori kebudayaan sebagai landasan untuk mengkaji unsur-unsur kebudayaan yang terdiri dari bahasa, sistem pengetahuan, sistem sosial, sistem peralatan hidup dan teknologi, sistem mata pencaharian, religi, dan kesenian.

1.7.1 Kebudayaan

Kebudayaan dapat diartikan sebagai keseluruhan sistem ide, perilaku, dan karya manusia yang diadopsi dan dimiliki secara individu melalui proses pembelajaran (Koentjaraningrat dalam Parwata, 2016:7). Hampir semua aspek perilaku manusia dapat dikategorikan sebagai budaya, karena sebagian besar dari mereka memerlukan pembelajaran, kecuali beberapa tindakan naluriah, refleks, tindakan yang berasal dari proses fisiologis, atau tindakan spontan. Berbagai perilaku manusia (makan, minum, berjalan dengan dua kaki, dll) yang merupakan naluri yang diwariskan sejak lahir, juga ditransformasikan olehnya menjadi perilaku budaya (Koentjaraningrat dalam Parwata, 2016:7).

1.7.2 Unsur-Unsur Kebudayaan

Malinowski yang disampaikan oleh Koentjaraningrat, menjelaskan bahwa terdapat tujuh unsur universal yang ada dalam setiap kebudayaan di seluruh dunia, yaitu bahasa, sistem pengetahuan, sistem sosial, sistem peralatan hidup dan teknologi, sistem mata pencaharian, religi, dan kesenian (Alfan, 2013).

1. Bahasa

Bahasa merupakan alat yang digunakan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhan sosialnya, memungkinkan mereka berinteraksi dan berhubungan dengan sesama. Dalam bidang ilmu antropologi, studi tentang bahasa dikenal sebagai antropologi linguistik. Bahasa adalah sistem komunikasi yang melibatkan penggunaan suara yang saling terhubung dan memiliki makna (Alfan, 2013:98).

2. Sistem Pengetahuan

Dalam konteks kebudayaan universal, sistem pengetahuan berkaitan dengan sistem peralatan hidup dan teknologi, karena sistem pengetahuan tersebut memiliki sifat abstrak dan ada dalam pikiran manusia. Sistem pengetahuan meliputi pengetahuan manusia tentang berbagai elemen yang digunakan dalam kehidupan, sehingga memiliki ruang lingkup yang luas (Alfan, 2013).

3. Sistem Sosial

Sistem kekerabatan atau organisasi sosial sebagai unsur budaya adalah fokus antropologi dalam memahami bagaimana manusia membentuk masyarakat melalui beragam kelompok sosial. Koentjaraningrat, dalam Alfan (2013), mengungkapkan bahwa kebudayaan memiliki peranan krusial dalam kehidupan masyarakat, terutama dalam struktur sosialnya. Adat istiadat dan peraturan yang mengatur berbagai bentuk kesatuan dalam lingkungan sosial menjadi landasan bagi kehidupan kelompok masyarakat.

4. Sistem Peralatan Hidup dan Teknologi

Manusia secara terus-menerus berupaya untuk mempertahankan kehidupan mereka, yang melibatkan penciptaan peralatan dan barang yang diperlukan. Dalam memahami kebudayaan, para antropolog mempertimbangkan unsur teknologi yang digunakan oleh suatu masyarakat, yang terdiri dari objek-objek yang digunakan sebagai peralatan hidup dengan bentuk dan teknologi yang relatif sederhana. Dengan demikian, pembahasan mengenai unsur kebudayaan yang

terkait dengan teknologi dan peralatan hidup merupakan bagian dari studi kebudayaan fisik

5. Sistem Mata Pencaharian Hidup

Setiap kelompok etnis atau individu di seluruh dunia memiliki cara mencari nafkah sehari-hari sebagai upaya untuk memperoleh makanan dan pendapatan ekonomi. Dalam konteks kebudayaan, aspek ekonomi melibatkan perilaku dan institusi yang terlibat dalam produksi dan konsumsi kebutuhan hidup manusia, seperti makanan, pakaian, tempat tinggal, dan sebagainya, termasuk juga layanan yang diperlukan (Alfan, 2013:92-93).

6. Religi

Menurut Haviland yang dikutip dalam Alfan (2013:104) agama atau religi merujuk pada kepercayaan dan pola perilaku yang digunakan oleh manusia untuk menghadapi masalah-masalah penting yang tidak dapat diatasi melalui teknologi dan teknik organisasi yang ada. Dalam situasi tersebut, manusia mencari bantuan dari kekuatan-kekuatan supranatural.

7. Kesenian

Seni merupakan hasil karya manusia yang mengandung nilai-nilai yang diekspresikan melalui pertunjukan dan estetika, serta mencerminkan nilai-nilai yang meluas dan dapat diwakili dalam konteks kebudayaan (Alfan, 2013:115). Deskripsi seni yang dikumpulkan oleh para ahli antropologi mencakup objek atau artefak yang menampilkan unsur-unsur seni, seperti patung, ukiran, dan hiasan.

1.7.3 *Anime*

Anime merujuk pada animasi yang berasal dari Jepang dan dibuat menggunakan teknik tangan atau komputer. Istilah *anime* ditulis dalam tiga karakter katakana a, ni, me, yang merupakan serapan dari bahasa Inggris *animation* dan diucapkan sebagai *anime-shon*. Di luar Jepang, istilah *anime* secara khusus digunakan untuk merujuk pada animasi yang diproduksi di Jepang. Sebenarnya, *anime* merupakan salah satu bentuk seni, namun sering kali disalahpahami sebagai sebuah genre (Budianto, 2015:179).

Anime juga dapat dianggap sebagai bagian dari karya sastra imajinatif atau fiksi. *Anime* sangat dipengaruhi oleh gaya gambar *manga*, yaitu komik khas Jepang. *Anime* menjadi salah satu jenis film animasi yang sangat diminati oleh anak-anak, remaja, dan orang dewasa. Saat ini, *anime* telah berkembang pesat di berbagai negara termasuk Indonesia.

1.8 Jenis dan Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan pendekatan yang digunakan oleh peneliti sebagai cara utama untuk mencapai tujuan dan menjawab pertanyaan penelitian yang diajukan (Arikunto, 2019:136). Dalam penelitian ini, digunakan metode kualitatif yang melibatkan penggunaan teknik analisis deskriptif. Analisis deskriptif merupakan metode yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara memberikan deskripsi, menyederhanakan, dan menyajikan data yang telah dikumpulkan tanpa melakukan manipulasi yang terdiri dari tiga tahap:

1. Metode Pemerolehan Data

Metode pemerolehan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode simak catat. Sumber data utama yang digunakan adalah *anime Sen to Chihiro no Kamikakushi*. Proses pengumpulan data dimulai dengan mencari animasi tersebut dan data pendukung yang relevan. Selanjutnya, *anime* tersebut disimak secara berulang-ulang, dan data yang akan diambil kemudian ditentukan. Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis dengan menggunakan aspek kebudayaan yang erat kaitannya dengan kebudayaan Jepang.

2. Metode Analisis Data

Dalam penelitian ini, digunakan metode analisis data yang mengadopsi pendekatan terhadap unsur-unsur kebudayaan yang terdapat dalam *anime Sen to Chihiro no Kamikakushi*. Unsur-unsur kebudayaan yang dianalisis meliputi bahasa, sistem pengetahuan, sistem sosial, sistem peralatan hidup dan teknologi, sistem mata pencaharian, religi, dan kesenian.

3. Metode Penyajian Hasil Analisis Data

Dalam pengumpulan data, digunakan metode simak catat sebagai pendekatan untuk menyajikan data yang bersifat deskriptif kualitatif. Metode deskriptif kualitatif digunakan untuk menggambarkan, mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasikan data yang telah ada.

1.9 Manfaat Penelitian

Diharapkan bahwa penelitian ini akan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat mengungkapkan representasi kebudayaan Jepang yang ada dalam *anime Sen to Chihiro no Kamikakushi* karya Miyazaki Hayao. Hal ini akan memberikan kontribusi pada pemahaman kita tentang kebudayaan Jepang dalam konteks karya seni animasi.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan yang lebih luas bagi pembaca yang ingin mempelajari budaya Jepang, serta menjadi acuan yang berharga untuk penelitian-penelitian yang akan datang. Penelitian ini juga diharapkan dapat menginspirasi dan memotivasi baik penulis maupun pembaca untuk mengapresiasi kebudayaan Jepang secara lebih mendalam.

1.10 Sistematika Penulisan

Bab I berfungsi sebagai pendahuluan, yang mencakup latar belakang, penelitian terkait, identifikasi masalah, pembatasan masalah, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II berisi kajian pustaka yang terkait dengan penelitian, termasuk penjelasan mengenai penerapan kebudayaan, unsur-unsur kebudayaan, dan pengertian *anime*.

Bab III berisi uraian tentang alur cerita *anime Sen to Chihiro no Kamikakushi* dan paparan hasil serta pembahasan mengenai representasi kebudayaan Jepang dalam *anime* tersebut, dengan berdasarkan pada unsur-unsur kebudayaan.

Bab IV berisi kesimpulan dari penelitian yang telah dibahas sebelumnya.

